

JURNAL TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“MORNING CEREAL”



Damara Azalia
NIM 1300059033

PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2018

Penciptaan Film Animasi 2D ***“Morning Cereal”***

Damara Azalia

Mahasiswa Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jl. Parangtritis Km 6,5, Sewon, Bantul, Panggunharjo, Sewon,
Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55188
e-mail: dmr.azalia@gmail.com

Abstrak

Film animasi 2D “*Morning Cereal*” dibuat secara digital menggunakan teknik *frame by frame*. Teknik *frame by frame* dilakukan dengan menggambar *frame* demi *frame* secara satu persatu. Semua *frame* ini disusun secara runut sehingga menghasilkan sebuah ilusi gerak.

Film ini mengisahkan seseorang yang kurang teliti dalam melakukan sesuatu sehingga ia salah memakan makanan kucing. Ia mengira makanan kucing tersebut adalah sereal sarapan yang selalu dimakan setiap pagi. Melakukan sesuatu tanpa ketelitian, dapat mengakibatkan terjadinya kesalahan yang dapat merugikan diri sendiri atau orang lain. Oleh karena itu, ketelitian adalah hal yang penting yang harus selalu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Film animasi 2D “*Morning Cereal*” dibuat untuk menyampaikan pesan tersebut.

Kata Kunci: Film animasi 2D, *Frame by frame*, *Morning Cereal*

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Berbagai pilihan makanan untuk kucing sudah ditawarkan oleh para produsen makanan hewan peliharaan. Hal ini membuat para pemilik kucing merasa lebih praktis saat menyiapkan makanan untuk kucing peliharaan mereka. Ada dua jenis makanan kucing yang dijual di pasaran yakni makanan basah, dan makanan kering.

Makanan kering untuk kucing bernama *kibble*. Makanan ini lebih tahan lama daripada makanan basah. Jenis *kibble* ini terlihat mirip dengan sereal sarapan. Jika tidak teliti, beberapa orang dapat terkecoh dari bentuknya. Beberapa orang dapat mengiranya sebagai sereal sarapan yang biasa dikonsumsi di pagi hari.

Ketelitian adalah sesuatu yang harus diterapkan saat melakukan segala macam aktivitas. Kedua hal ini dapat menghindari kesalahan sepele yang disebabkan oleh kelalaian diri sendiri. Salah satu contohnya adalah menghindari kesalahan dalam memakan sesuatu. Saat seseorang sedang teliti dalam melakukan sesuatu maka ia dapat membedakan objek apa yang dapat dimakan. Namun, jika seseorang sedang tidak teliti maka kesalahan dalam membedakan makanan pun dapat terjadi.

Dalam kasus salah memakan makanan kucing dapat terjadi karena keteledoran seseorang dalam menaruh barang. Orang-orang yang tidak sengaja memakan makanan kucing diakibatkan oleh keteledoran mereka atau orang lain di sekitar mereka yang menaruh makanan kucing di dekat makanan manusia sehingga kesalahan memakan makanan kucing ini dapat terjadi. Hal ini menjadi ide dasar dalam pembuatan karya film animasi "*Morning Cereal*".

"*Morning Cereal*" bercerita tentang pria yang tidak sengaja memakan makanan kucing di saat sarapan. Ia tidak teliti, dan mengira bahwa makanan kucing itu adalah sereal yang selalu ia makan setiap pagi. Genre film ini adalah *slice of life*. Film ini diterapkan ke dalam film animasi 2D.

2. Rumusan Masalah

- Menciptakan film animasi yang digunakan untuk menghimbau penonton agar selalu melakukan segala sesuatu dengan teliti.
- Film animasi diciptakan dengan teknik 2D yang dapat menyampaikan pesan secara menarik untuk penonton.

3. Tujuan

Tujuan dari penciptaan film animasi 2D ini untuk menyampaikan pesan kepada penonton agar selalu teliti dalam melakukan sesuatu sehingga tidak terjadi kesalahan akibat keteledoran dari diri sendiri.

4. Indicator Capaian Akhir

Hasil yang akan dicapai dari penciptaan film ini berupa film Animasi 2D yang berdurasi. 167 detik. Film ini berformat mp4, H264 dengan resolusi HDTV 1920X1080px. Genre dari film ini adalah *slice of life*.

B. HASIL, DAN PEMBAHASAN

1. Tema

Tema yang diangkat untuk karya film ini adalah ketelitian. Tema ini cocok dikembangkan ke dalam cerita bergenre *slice of life* karena ketelitian adalah salah satu hal penting di dalam kehidupan sehari-hari. Melakukan pekerjaan secara teliti di dalam kehidupan sehari-hari akan meminimalisir resiko terjadi kesalahan di semua pekerjaan.

2. Sinopsis

Geri adalah pria yang tinggal di kos putra dekat tempat kerjanya. Ia tinggal sendiri di kamar yang ia sewa, dan ia memelihara seekor kucing.

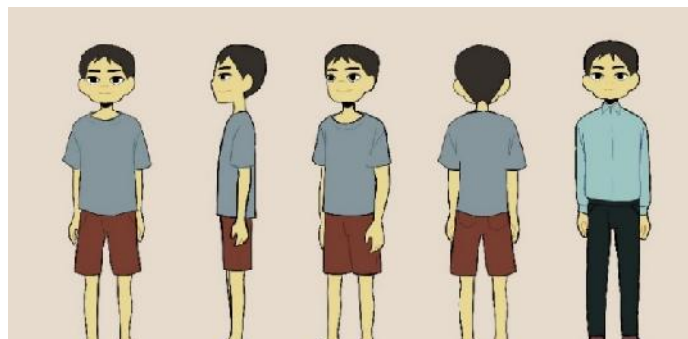
Geri sangat malas untuk membersihkan kamarnya, kamarnya sangat berantakan. Banyak barang yang berserakan tetapi dia tetap nyaman tinggal di tempat seperti itu.

Setiap pagi, Geri sarapan sereal sebelum ia berangkat ke kantor. Ia juga tidak lupa memberi makan kucingnya dengan makanan kucing kering. Suatu hari Geri lembur di kantornya. Ia bekerja hingga malam. Saat pulang, ia sudah sangat kelelahan.

Keesokan harinya ia terbangun dengan keadaan yang lelah. Dia masih setengah mengantuk. Dia sarapan. Ia makan sereal seperti biasanya, tetapi saat dia menyuap makanannya di pagi itu, ia merasakan rasa yang amis di kunyahannya. Ternyata yang dia makan adalah makanan kucing. Ia salah mengambil toples karena tidak teliti.

Akhirnya, ia mulai sadar bahwa dia semuanya terjadi akibat kamarnya yang berantakan, dan ketidaktelitiannya dalam melakukan sesuatu. Ia pun membereskan kamarnya dan menaruh dengan jelas semua barang agar tidak terjadi kesalahan yang sama akibat kecerobohan diri sendiri.

3. Desain Karakter



Gambar. 1. Desain karakter Geri

Ada dua karakter di dalam film “*Morning Cereal*.” Karakter utama bernama Geri. Seorang lelaki yang berumur 26 tahun. Ia hidup sendiri di kos putra dekat tempat kerjanya. Geri adalah karakter yang santai. Namun, ia agak selebor, dan tidak teliti. Dia menggunakan kaos, dan celana pendek saat berada di kos, dan berpakaian formal saat bekerja. Karakter pendukung berupa seekor kucing bernama Poki. Poki adalah kucing peliharaan Geri.



Gambar. 2. Desain karakter Poki

4. Storyboard

Berikut ini adalah contoh beberapa *shot storyboard* dari film animasi “*Morning Cereal*”;



Gambar. 3. Storyboard halaman 1



Gambar. 4. *Storyboard* halaman 2

5. *Animating*

Semua tahap *animating* dilakukan secara digital menggunakan *software* Toonboom Studio. Masing-masing *shot* menggunakan *frame rate* 25 fps dengan resolusi HDTV 1920 x 1080.

Tahap pertama dalam *animating* adalah mengimpor gambar yang terdapat di *storyboard*. *Storyboard* masih berupa sketsa, tetapi *storyboard* sudah harus menunjukkan *angle*, dan posisi karakter di setiap *shot*. Tahap kedua ialah sketsa *keyframe*, dan *inbetween*. Pada tahap ini, sketsa menggunakan *Brush Tool*. Setelah gerakan sudah selesai, tahap berikutnya yaitu *tracing* menggunakan *Polyline Tool*. Dalam *animating* sudah memasukan beberapa prinsip animasi agar gerakan terlihat lebih hidup.

Pada tahap *tracing*, ukuran *Polyline Tool* yang digunakan untuk *outline* luar adalah 11 px sedangkan 5 px untuk garis di dalam *outline* luar. Film “*Morning Cereal*” menggunakan gaya gambar dengan *outline* yang lebih tebal di bagian paling luar.

6. Aset, dan Properti

Ada beberapa properti penting yang digunakan dalam film ini. Properti ini berupa barang-barang yang mendapat kontak langsung dengan karakter. Properti yang paling penting dalam film ini berupa toples sereal, dan toples makanan kucing. Sereal, dan makanan kucing kering akan dibuat sedikit berbeda dari segi bentuk agar penonton tidak kebingungan. Sereal didesain dengan bentuk yang bulat dengan warna cokelat tua. Sedangkan makanan kucing kering didesain dengan bentuk persegi empat dengan warna cokelat terang. Ada juga properti lainnya berupa mangkok, sapu, dan susu. Pembuatan aset, dan properti dilakukan menggunakan *software* Medibang Paint Pro lalu disimpan ke dalam format PSD atau PNG.



Gambar. 5. Desain aset

7. Background

Penggambaran *background* dilakukan menggunakan *software* Medibang Paint Pro. *Software* ini mempermudah pembuatan *background* karena didalam *software* ini terdapat *tool* penggaris yang dapat menetapkan perspektif dengan tepat. Namun, hasil akhir *background* tetap akan disimpan ke dalam format PSD.



Gambar. 6. Salah satu contoh background

Background dibuat dengan gaya penggambaran *lineless*, dan memakai warna-warna pastel. *Brush* yang digunakan adalah *Turnip Pen* di Medibang Paint Pro. *Brush* ini memberikan hasil garis yang bergerigi sehingga memberikan kesan seperti menggunakan kapur.

8. *Coloring*

Gaya pewarnaan pada film ini menggunakan gaya pewarnaan yang sederhana dengan cara memencet bagian yang ingin diwarnai menggunakan *tool Paint*. Pewarnaan tidak menggunakan *shading*.

Palet warna sudah disiapkan sejak pra produksi. Sebelum memulai tahap pewarnaan, palet warna ini perlu dikonversikan ke dalam Toonboom Studio secara manual karena *Dropper Tool* pada Toonboom Studio tidak dapat memilih warna secara manual dari gambar yang sudah diimpor.

Setelah semua palet warna dimasukan, palet ini lalu diekspor untuk disimpan, dan dijadikan patokan selama pengerjaan tahap coloring. Palet ini akan diimpor untuk pengerjaan di shot berikutnya.

Hasil pewarnaan diekspor ke dalam format PNG *Image Sequence*. Hasil dari *image sequence* ini siap untuk dilanjutkan ke tahap *compositing*.

9. *Compositing*

Compositing adalah tahap penggabungan aset properti, dan *animate* dengan *background*. *Compositing* dilakukan dengan menggunakan *software* Adobe After Effect. Hasil yang akan diperoleh dari tahap ini berupa satu *shot* penuh di dalam format video MOV dengan resolusi 1920 x 1080.

Saat *shot* yang sedang *composite* dirasa sudah tepat maka langkah berikutnya memberikan beberapa efek visual. Pada film “*Morning Cereal*” tidak menggunakan banyak efek visual. Film ini hanya menggunakan sedikit efek pencahayaan, dan blur pada *background*.

10. *Editing*

Tahap editing adalah tahap yang menggabungkan semua *shot* hasil dari *compositing* agar menjadi satu film utuh. Tahap ini juga memasukan *opening*, dan *credit title*. Pengerjaan *editing* dilakukan dengan bantuan *software* Adobe Premiere. Musik, dan efek suara yang telah diedit juga akan dimasukan, dan disesuaikan pada masing-masing *shot*.

Setelah video, dan suara sinkron maka tahap berikutnya adalah mengekspor video. Video akan di-*render* dengan format H.264, dengan hasil akhir *file* adalah *file* video MP4.

11. Pembahasan isi film

a. Preposisi

Preposisi berisi pengenalan karakter, kebiasaan karakter, dan lingkungan sekitar karakter. Pada film ini, preposisi menunjukkan Geri yang tinggal di kamar yang berantakan. Ia memiliki kebiasaan untuk makan sereal setiap sarapan. Ia

juga memiliki seekor kucing. Preposisi ditunjukkan dari shot pertama hingga *shot* kesembilan.

b. Konflik

Konflik utama dari film ini adalah kesalahan memakan makanan kucing akibat tidak teliti. Konflik berada di *shot* 25, dan *shot* 26. Namun, *shot-shot* sebelumnya membantu untuk membangun suasana menuju klimaks.

Sebelum konflik terjadi sudah diceritakan bahwa Geri lembur hingga pulang malam. Namun, saat telah sampai di kamar kosnya, kamarnya terlihat berantakan. Geri malas membersihkan kamarnya. Ia memilih untuk tidur. Bagian-bagian ini akan membuat konflik terasa lebih masuk akal.

c. Resolusi

Resolusi berisi penyelesaian konflik, dan pandangan baru yang didapat oleh karakter. Resolusi berupa kesadaran Geri bahwa kesalahan memakan makanan kucing ini terjadi akibat keteledorannya menaruh benda di sembarang tempat. Oleh karena itu, ia akhirnya membersihkan kamarnya hingga benar-benar rapi. Setelah kejadian ini, Geri sadar bahwa ia harus selalu menjaga kebersihan serta melakukan segala hal dengan teliti.

12. Penerapan 12 Prinsip Animasi

Pembuatan film animasi akan lebih hidup jika menerapkan prinsip-prinsip animasi. Ada dua belas prinsip animasi diantaranya yaitu;

a. Timing

Timing adalah prinsip yang menentukan kapan gerakan harus terjadi sehingga prinsip ini juga menentukan di *frame* mana gambar harus diletakkan. *Timing* yang tepat dapat membuat animasi terlihat natural tanpa dirasa terlalu cepat atau terlalu lambat.

Penerapan *timing* dilakukan ke dalam semua *shot* di film “*Morning Cereal*”. Salah satu contohnya yaitu *shot* 21. Peletakan *keyframe*, dan *inbetween* saat Geri duduk hingga ia beranjak dari kasur harus disesuaikan dengan *timing* gerakan ini agar gerakan tidak terasa terlalu cepat atau lambat.

b. Slow In and Slow Out

Slow In dan *Slow Out* menjelaskan bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. *Slow in* terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. *Slow out* terjadi jika sebuah gerakan yang cepat kemudian melambat

Film “*Morning Cereal*” lebih banyak menggunakan *slow out* dibandingkan dengan *slow in* karena banyak gerakan yang harus dibuat lambat. Salah satu penerapan prinsip ini yaitu *shot* 17. *Shot* 17 menampilkan Geri yang tampak risih melihat kamarnya yang berantakan. Pada *shot* ini, gerakan Geri dibuat bergerak dari cepat menjadi semakin lambat.

c. Secondary Action

Secondary action adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistis. *Secondary action* bukan gerakan yang dibuat untuk menjadi ‘pusat perhatian’ sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama. Namun, kemunculannya lebih berfungsi memberikan tekanan untuk memperkuat gerakan utama.

Secondary action digambarkan di *shot* 36. Saat Geri berjalan, bukan hanya kakinya saja yang bergerak. Namun. Tangannya juga ikut bergerak.

d. Squash and Stretch

Squash and stretch adalah upaya penambahan efek lentur pada objek atau karakter seolah-olah ‘mengkerut’ atau ‘merenggang’ sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup. Penerapan *squash and stretch* pada karakter akan memberikan efek dinamis terhadap gerakan, dan action tertentu.

Prinsip ini diterapkan di *shot* 24 saat Geri menguap. Sebelum menguap, Geri digambarkan ‘mengkerut’, dan ‘merenggang’ saat sedang menguap. Hal ini memberi efek gerakan menguap yang lebih hidup, dan dinamis.

e. Exaggeration

Exaggeration merupakan upaya mendramatisir animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbola. Prinsip ini memberikan efek komedi terhadap suatu gerakan.

Exaggeration digunakan didalam *shot* 26. Geri menyadari bahwa ia merasa memakan makanan yang aneh. Ia memakan makanan kucing. *Exaggeration* berupa reaksi Geri yang muntah, dan batuk-batuk setelah ia menyadari bahwa yang ia makan adalah makanan kucing.

f. Straight Ahead and Pose to Pose

Straight ahead and pose to pose merupakan dua pendekatan dalam penggambaran animasi. Prinsip *Straight-ahead* adalah teknik pembuatan yang digambar langsung *frame by frame*. Sedangkan *pose to pose* lebih terencana. Teknik ini menggunakan *keyframe* terlebih dahulu. Setelah *keyframe* selesai maka dilakukan penambahan *inbetween*. Penciptaan film ini lebih banyak memakai metode *straight ahead*. Namun, tetap ada beberapa gerakan yang menggunakan metode *pose to pose*.

g. Anticipation

Anticipation adalah gerakan awal sebelum terjadinya gerakan utama. Gerakan ini digambar seolah-olah karakter melakukan persiapan sebelum gerakan utama terjadi.

Contoh *anticipation* dapat dilihat pada *shot* 20 di saat Geri terbangun. Geri tidak langsung membuka mata, dan terbangun. Namun. Iya bergerak melakukan persiapan sekejap sebelum membuka mata.

h. Staging

Staging dalam animasi meliputi bagaimana ‘lingkungan’ dibuat untuk mendukung suasana atau ‘*mood*’ yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan *scene*. Biasanya berkaitan dengan posisi kamera pengambilan gambar.

Prinsip ini digunakan di semua *shot* pada film “*Morning Cereal*”. Contoh yang paling jelas dari penggunaan prinsip ini terlihat dari *shot* 16, dan *shot* 20 yang menggambarkan kamar Geri yang berantakan. Penggambaran ini juga dapat membuat adegan berikutnya menjadi masuk akal.

i. Solid Drawing

Solid drawing adalah kemampuan menggambar yang baik. Prinsip ini sangat penting di dalam pembuatan animasi karena ini adalah hal pertama yang dapat memberikan kesan kepada penonton. Jika animasi tidak menggunakan prinsip *solid drawing* maka dapat membuat penonton kebingungan dengan apa yang digambar oleh animator.

Film “*Morning Cereal*” menggunakan prinsip ini dari awal hingga akhir. Setiap *shot* sedapat mungkin digambar secara konsisten, dan menarik.

j. Arcs

Pada animasi, sistem pergerakan tubuh pada objek bergerak mengikuti pola yang disebut *Arcs*. Hal ini memungkinkan mereka bergerak secara ‘*smooth*’ dan lebih realistis karena pergerakan mereka mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung.

Contoh yang paling sederhana dari penerapan prinsip ini pada film “*Morning Cereal*” dapat dilihat dari *shot* 18, dan *shot* 36 saat Geri berjalan. Gerakan berjalan jika disusun akan membentuk pola lengkung. Hal ini membuat gerakan berjalan pada animasi terlihat lebih hidup daripada gerakan berjalan yang dibuat secara datar.

k. Appeal

Appeal di dalam prinsip animasi memiliki dua pemahaman. Pemahaman yang pertama berkaitan dengan keseluruhan gaya visual dalam animasi. Pemahaman yang kedua yang berpendapat bahwa *appeal* adalah tentang penggambaran karakter dalam animasi sehingga visualisasi animasi yang ada bisa mewakili sifat yang dimiliki oleh karakter tersebut.

Appeal juga di gunakan di film “*Morning Cereal*”. Film ini memakai gaya penggambaran yang lebih mengarah kepada gaya penggambaran animasi barat.

l. Follow through and overlapping action

Follow through adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. *Overlapping action* adalah gerakan saling-silang yaitu serangkaian gerakan yang saling mendahului.

Prinsip ini juga digunakan pada film “*Morning Cereal*”. Contoh penggunaan prinsip ini juga dapat dilihat pada *shot* 36. Saat Geri berjalan, sapu yang ia pegang juga bergerak saling-silang dengannya.

C. KESIMPULAN, DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan karya tulis yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa:

- a. Penciptaan film animasi “*Morning Cereal*” yang bertujuan untuk mengedukasi penonton agar selalu melakukan sesuatu dengan teliti telah terlaksana dengan baik.
- b. Film animasi “*Morning Cereal*” dibuat dengan menggunakan Teknik 2D yang dapat menghibur, dan menyampaikan pesan dengan baik.

2. Saran

Proses, dan hasil dari penciptaan film animasi “*Morning Cereal*” memberikan beberapa saran untuk karya-karya berikutnya. Saran-saran tersebut ialah:

- a. Mengeksplorasi ide cerita secara lebih luas agar premis, dan inti cerita dapat lebih beragam, menarik, dan menghibur.
- b. Melakukan riset sebelum membuat desain karakter agar karakter memiliki daya tarik bagi penonton.
- c. Dalam pengerjaan film perlu menentukan *deadline* yang ketat serta membuat *timeline* kerja yang runut, dan terorganisir agar karya selesai tepat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

Buku;

Bambi Bambang Gunawan. (2013). *Nganimasi bersama Mas Be!*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

MIPI. (2018). *Operational Code: Processing Petfood*. Wellington: Ministry for Primary Industries.

Laman:

DKV Binus University. *12 prinsip animasi*. (online).
(<https://dkv.binus.ac.id/2010/04/14/12-prinsip-animasi/>, diakses 19 Juni 2018)

